

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problems Mailbox.**

THIS PAGE BLANK (USPTO)

Jeu d'amusement type course et pari combinés à but non lucratif.

M. BERNARD-RENÉ WEISSMULLER résidant en France (Seine).

Demandé le 5 avril 1966, à 10^h 15^m, par poste.

Délivré par arrêté du 13 février 1967.

(Bulletin officiel de la Propriété industrielle, n° 12 du 24 mars 1967.)

FRANCE
DIV. 3 30
0223

Préambule. — Cet appareil est destiné à fournir aux constructeurs de matériel électrique principalement un nouveau débouché pour la vente de leur appareillage.

Etudié sous une forme agréable, moderne et amusante, cet appareil rappelle le principe des courses, tant en vogue actuellement parmi le public, sous la désignation sweepstakes.

Placé dans les lieux publics, tels que cafés, salles de jeux, etc., il pourrait répondre au goût de l'époque.

Suivant les désirs en vogue dans chaque pays, les mobiles peuvent être diversifiés. Chevaux, athlètes, voitures, voire même fusées ou autres engins, le principe du jeu restant évidemment toujours le même.

Principe général. — Avec une, deux, ou trois pièces le joueur peut :

1° Faire un contrat sur, et respectivement, un, deux ou trois mobiles. Ceux-ci, selon qu'ils se trouvent positionnés à l'arrivée dans l'ordre ou dans le désordre du contrat, donnent lieu à gain de points rejouables.

Description générale de l'appareil

Figure 1 :

a. Lampes à filaments superposés 0 à 9 indiquant le numéro du mobile choisi le premier dans le contrat de départ;

b. Idem mais indique le numéro du mobile choisi deuxième;

c. Titre lumineux (5 lampes éclairage fixe);

d. Idem à a et b : indique le numéro du mobile choisi troisième;

e. Signalisations clignotantes. A chaque lampe correspond un sujet peint sur la partie vitrée, et en rapport avec le choix des mobiles. Exemple : pour chevaux par exemple les sujets seront : jumelles, fer à cheval, etc.

f. Partie vitrée peinte ou non peinte à l'endroit des mobiles;

g. Voyant de signalisation « Fin de partie »;

h. Signalisation 3 mobiles dans l'ordre à

l'arrivée. 3 mobiles peints sur la partie vitrée et éclairés sous le verre;

i. Signalisation 2 mobiles dans l'ordre à l'arrivée;

j. Signalisation 1 mobile à l'arrivée;

k. Signalisations fixes. Sujets divers peints sur le verre;

l. Compteur du nombre de points gagnés visible à travers le verre et fixé sur la platine ae;

m. Signalisations fixes. Sujets divers peints sur le verre;

n. Partie du pupitre sous laquelle se situe le monnayeur;

o. Fente du monnayeur par laquelle les pièces sont introduites;

p. Platine de jeu destinée à l'avance des mobiles. On notera qu'il n'existe pas de remonte de la bille par un système quelconque puisque comme nous le verrons par la suite la platine ne fonctionne qu'au moment de l'avance des mobiles;

q. Retour des pièces refusées;

r. Tiroir à pièces;

s. Pupitre de commande construit avec des matériaux au choix de l'exploitant. Les platines seront recouvertes d'une matière transparente, verre, plastique ou autre au choix;

t. Idem au paragraphe e;

u. Partie vitrée mobile peinte ou non peinte idem à f. Mais l'endroit indiqué est non peint il laisse apparaître le champ de course;

v. Lampe de signalisation du tilt;

w. Lampe de signalisation 1 mobile engagé. 1 mobile peint sur le verre;

x. Signalisation 2 mobiles engagés. 2 mobiles peints sur verre;

y. Signalisation 3 mobiles engagés. 3 mobiles peints sur verre;

z. Signalisations fixes. Sujet au choix peint sur le verre;

za. Idem à z;

zb. Idem à z;

aa. 10 boutons poussoirs numérotés de 0 à 9

et verrouillés entre eux de façon à ne pouvoir actionner que l'un d'entre eux à la fois. + 1 bouton poussoir indépendant BPR permettant la remise en jeu des points gagnés;

ab. 10 interrupteurs à ressort, munis d'une lampe, numérotés de 0 à 9. Ces interrupteurs renvoyant la bille sont munis d'une lampe qui s'éteint lorsque la bille vient agir sur celui qui est désigné. Toutes les lampes des interrupteurs s'allument lorsque le contrat est effectué. Elles s'éteignent également lorsque la partie est terminée;

ac. Bandes élastiques;

ad. Tire-bille. La bille envoyée dans le jeu lorsque les interrupteurs sont éteints sont sans effet sur l'avance des mobiles.

Figure 2 :

ae. Platine supportant les mobiles, les signalisations, le compteur. Le tout est situé sous la partie vitrée;

af. Trou de passage du câblage de la platine de jeu;

ag. Rebord où vient reposer la partie vitrée;

ah. Idem à *ag*;

ai. Charnière où s'effectue la rotation de la partie vitrée;

aj. Partie sur laquelle se déplace le mobile. (Vis sans fin par exemple);

ak. Ligne de départ;

al. Ligne d'arrivée;

Figure 3 : Avances des mobiles :

1° *am.* Mobile fixé sur *aj* par l'intermédiaire d'un curseur;

an. 10 moteurs d'entraînement des *aj* fixés à l'arrière de *ae*;

ao. 10 guides à l'autre extrémité de *aj*;

ap. Fente dans *ae* destinée à laisser passer le mobile de façon à ce que celui-ci soit en regard du joueur.

2° F.D.C. ω 10 fins de course contrôlant la position des mobiles sur la ligne de départ et arrêtant les moteurs en marche arrière.

3° F.D.C. $\mu 1$ 10 fins de course permettant la mise en marche avant continue des moteurs jusqu'à F.D.C. Ces fins de course déterminent également l'arrêt de la partie si le mobile arrivant n'est pas inclus dans le contrat de départ.

4° F.D.C. $\mu 2$ 10 fins de course enregistrant la position des mobiles suivant le contrat effectué au départ.

5° F.D.C. $\mu 3$ 10 fins de course arrêtant les moteurs des mobiles après l'enregistrement et verrouillant la marche avant.

Les fins de course sont fixées à l'arrière de *ae*. C'est le curseur qui agit sur ceux-ci. Pour les premiers F.D.C. et les derniers l'action est continue.

6° Pour les deuxièmes et troisièmes l'action s'effectue durant un temps très court. Les

F.D.C. seront du type microcontact à impulsion.

7° ϵ Distance parcourue à chaque fois que la bille vient frapper l'interrupteur.

8° τ est fonction de la vitesse des moteurs, des caractéristiques de la vis sans fin et de la temporisation du relais Xu... (Voir fig. 6).

La description générale de l'appareil étant faite, nous en arrivons maintenant à la description détaillée du fonctionnement avec trois possibilités de jeu

Description détaillée du fonctionnement

Première possibilité: jeu avec un seul mobile.

Introduction d'une pièce dans l'appareil :

a. Retour automatique en arrière des mobiles si ceux-ci ne sont pas sur la ligne de départ;

b. Les mobiles étant sur la ligne de départ *w* s'allume;

Action sur le bouton-poussoir *aa* correspondant au choix du mobile désiré premier :

a. La lampe *w* s'éteint et le numéro du mobile s'inscrit sur *a*;

b. La platine *p* s'allume (lampes des interrupteurs à ressort).

Lancement de la bille :

a. L'interrupteur frappé fait avancer le mobile portant le numéro correspondant.

La bille revient et peut de nouveau être lancée et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un mobile franchisse la ligne d'arrivée.

Si le premier mobile qui franchit la ligne d'arrivée est :

a. Celui misé au contrat, le compteur marquera 3 points;

b. Un mobile non misé au contrat la partie est terminée. *g* s'allume et il faut recommencer le processus pour une nouvelle partie.

Deuxième possibilité : jeu avec deux mobiles.

Introduction d'une pièce dans l'appareil :

a. Idem au paragraphe précédent;

b. Idem au paragraphe précédent.

Introduction d'une seconde pièce dans l'appareil :

a. La lampe *x* s'allume.

9° Action sur le bouton poussoir correspondant au choix du mobile désiré premier :

a. La lampe *w* s'éteint et le numéro du mobile s'inscrit sur *a*.

Nouvelle action sur le bouton-poussoir mais correspondant cette fois au numéro du mobile désiré second :

a. La lampe *x* s'éteint et le numéro du mobile s'inscrit sur *b*;

b. La platine *p* s'allume.

Lancement de la bille :

a. Idem au paragraphe précédent.

La bille revient et peut de nouveau être rejouée.

Si les deux mobiles présélectionnés arrivent :

a. Dans l'ordre du contrat de départ; la mise est touchée dans l'ordre soit 5 points au compteur;

b. Dans le désordre au contrat de départ; la mise est touchée dans le désordre soit 3 points au compteur;

c. Si l'un ou l'autre des mobiles qui arrivent ou les deux ne sont pas inscrits au contrat de départ. La partie est terminée. g s'allume et il faut recommencer le processus pour une nouvelle partie.

Troisième possibilité: jeu avec trois mobiles. Introduction d'une pièce dans l'appareil :

a. Idem au paragraphe précédent;

b. Idem au paragraphe précédent.

Introduction d'une seconde pièce dans l'appareil :

a. Idem au paragraphe précédent.

Introduction d'une troisième pièce dans l'appareil :

a. La lampe y s'allume.

Action sur les boutons-poussoir pour le choix du 1° (voir § précédent).

Action sur les boutons-poussoir pour le choix du 2° (voir § précédent).

Action sur les boutons-poussoir pour le choix du 3° :

a. La lampe y s'éteint et le numéro du mobile s'inscrit sur d;

b. La platine p s'allume.

Lancement de la bille (voir § précédent).

La bille est rejouée autant de fois que cela est nécessaire.

Si les trois mobiles présélectionnés arrivent :

a. Dans l'ordre du contrat de départ la mise est touchée dans l'ordre soit 15 points au compteur;

b. Dans le désordre au contrat de départ la mise est touchée dans le désordre soit 5 points au compteur;

c. Si l'un des trois qui arrivent n'est pas inscrit au contrat de départ le jeu s'arrête. La partie est terminée. g s'allume et il faut recommencer le processus pour une nouvelle partie.

La description détaillée du fonctionnement étant ainsi établie, nous en arrivons naturellement au circuit électrique permettant de réaliser les conditions de fonctionnement précédemment citées. Ce circuit peut être effectué sous la forme imprimée avec des relais électroniques. Ou par l'emploi de relais statiques, ou bien tout simplement par l'utilisation des relais électromécaniques. Pour faciliter la bonne compréhension du schéma nous l'avons représenté sous la forme classique avec des relais électromécaniques. Pour faciliter la

bonne compréhension du schéma tant au point de vue fonctionnement qu'à l'utilité des verrouillages prévus pour éviter les fausses manœuvres, nous donnons ci-après un résumé de la fonction de chaque relais figurant au schéma divisé en quatre parties. (Voir les fig. 4 à 7.)

Lecture du schéma. — En dessous de chaque relais figure un petit tableau de ses propres contacts NO ou NF (normalement ouvert ou normalement fermé). Dans ces petites colonnes, figurent des numéros. C'est le numéro de correspondance de l'échelle numérotée en haut des schémas. On retrouve le contact du relais considéré sur la ligne verticale correspondant au même numéro que l'échelle du haut.

Représentation du schéma. — Le schéma est représenté source de tension coupée, mobiles sur la ligne de départ.

Description du fonctionnement électrique. — Nous ne nous étendrons pas sur le fonctionnement détaillé du circuit électrique, le résumé de la fonction de chaque relais étant suffisant à la compréhension du circuit.

Fonction de chaque relais de fig. 4

Transfo : Tension à déterminer en fonction du matériel choisi.

Balancier de tilt placé au choix dans l'appareil.

Interrupteur : placé derrière l'appareil.

Xa : Relais de tilt.

Xb : Relais de mise en route.

Xc : Relais auxiliaire de mise en route.

Retour en arrière des M.

Xd : Relais de contrôle de position des mobiles au départ.

Xe : Relais contrat portant sur un mobile (1^{re} pièce).

Xf : Relais auxiliaire pour choix du premier.

Xg : Relais contrat portant sur un deuxième mobile (2^e pièce).

Xh : Relais auxiliaire pour choix du deuxième.

Xi : Relais contrat portant sur un troisième mobile (3^e pièce).

Xj : Relais auxiliaire pour choix du troisième.

Fonction de chaque relais de fig. 5

Xk : Relais de fin de partie.

X101 : Relais du mobile 0 placé 1^{er}.

X102 : Relais du mobile 0 placé 2^e.

X103 : Relais du mobile 0 placé 3^e.

X111 : Relais du mobile 1 placé 1^{er}.

X112 : Relais du mobile 1 placé 2^e.

X113 : Relais du mobile 1 placé 3^e.

X121 : Relais du mobile 2 placé 1^{er}.

X122 : Relais du mobile 2 placé 2^e.

X123 : Relais du mobile 2 placé 3^e, etc., jusqu'au mobile 9.

Xm : Relais indiquant que le 1^{er} mobile a été choisi.

Xn : Relais indiquant que le 2^e mobile a été choisi.

Xo : Relais indiquant que le 3^e mobile a été choisi.

Xp : Relais un seul mobile au contrat.

Xq : Relais deux mobiles au contrat.

Xr : Relais trois mobiles au contrat.

Fonction de chaque relais de fig. 6

Xs : Relais de mise en marche avant des moteurs.

Xt : Relais de mise en marche arrière des moteurs.

Moteurs : deux enroulements monophasés avec condensateur et self de démarrage. Si possible vitesse lente (réducteur).

Xu0 : Relais de marche avant temporisé du mobile 0.

Xu1 : Relais de marche avant temporisé du mobile 1.

Xu2 : Relais de marche avant temporisé du mobile 2.

Xu3 : Relais de marche avant temporisé du mobile 3, etc., jusqu'au mobile 9.

Xv : Relais du clignotant.

Fonction de chaque relais de fig. 7

Xw1 : Relais 1^{er} mobile arrivé dans l'ordre conforme au contrat.

Xw2 : Relais 2^e mobile arrivé dans l'ordre conforme au contrat.

Xw3 : Relais 3^e mobile arrivé dans l'ordre conforme au contrat.

Xx1 : Relais 1^{er} mobile arrivant dans le désordre du contrat.

Xx2 : Relais 2^e mobile arrivant dans le désordre du contrat.

Xx3 : Relais 3^e mobile arrivant dans le désordre du contrat.

1. Compteur : A1 + D4 : 3 mobiles dans l'ordre = 15 points; B2 + E5 : 2 mobiles dans l'ordre = 5 points; C3 = 1 mobile dans l'ordre ou désordre = 3 points; D4 = 3 mobiles dans le désordre = 5 points; E5 = 2 mobiles dans le désordre = 3 points.

Nota. — Le nombre de points est facultatif et susceptible d'être modifié lors des essais du jeu.

BPR : Bouton-poussoir de remise en jeu des points gagnés. Ces points peuvent être remis en jeu en une ou plusieurs parties. 1 point = 1 pièce donne donc droit au jeu d'un mobile.

Xz : Relais inclus dans le compteur. Permet à la fois la remise en jeu des points gagnés et le retour en arrière du compteur. Ce relais peut également être situé hors du compteur.

Les relais seront placés dans la partie basse du pupitre et l'accès à ces appareils se fera par l'arrière du jeu. Il sera d'autre part prévu un système d'aération de l'intérieur du jeu, petites ouvertures de chaque côté du jeu par exemple.

Remarques diverses. — Pour des raisons de construction future, nous n'avons pas donné de caractéristiques détaillées de la construction du pupitre de commande. Il en est de même pour les tensions d'alimentation et des caractéristiques des relais.

Le principe étant donné il restera à l'exploitant l'adaptation de celui-ci en fonction de l'appareillage et du matériel dont il dispose pour la construction.

Variantes :

Le jeu peut comporter plus de 10 mobiles;

Le jeu peut comporter plus de trois placés;

Le jeu peut comporter un système différent d'avance des mobiles que celui décrit en exemple (vis sans fin et interrupteurs à ressort);

Le jeu peut comporter un gain de points proportionnel à la mise initiale.

RÉSUMÉ

Le joueur effectue un contrat de départ, pour ce, trois possibilités lui sont offertes :

Un contrat avec un mobile;

Un contrat avec deux mobiles;

Un contrat avec trois mobiles.

Suivant le contrat choisi il doit essayer de placer les mobiles. Ordre ou désordre en correspondance avec son contrat initial donne lieu à gains de points rejouables.

BERNARD-RENÉ WEISSMULLER,

rue Crozatier, 33. Paris (XIV)

N° 1.474.617

M. Weissmuller

6 planches. - Pl. I

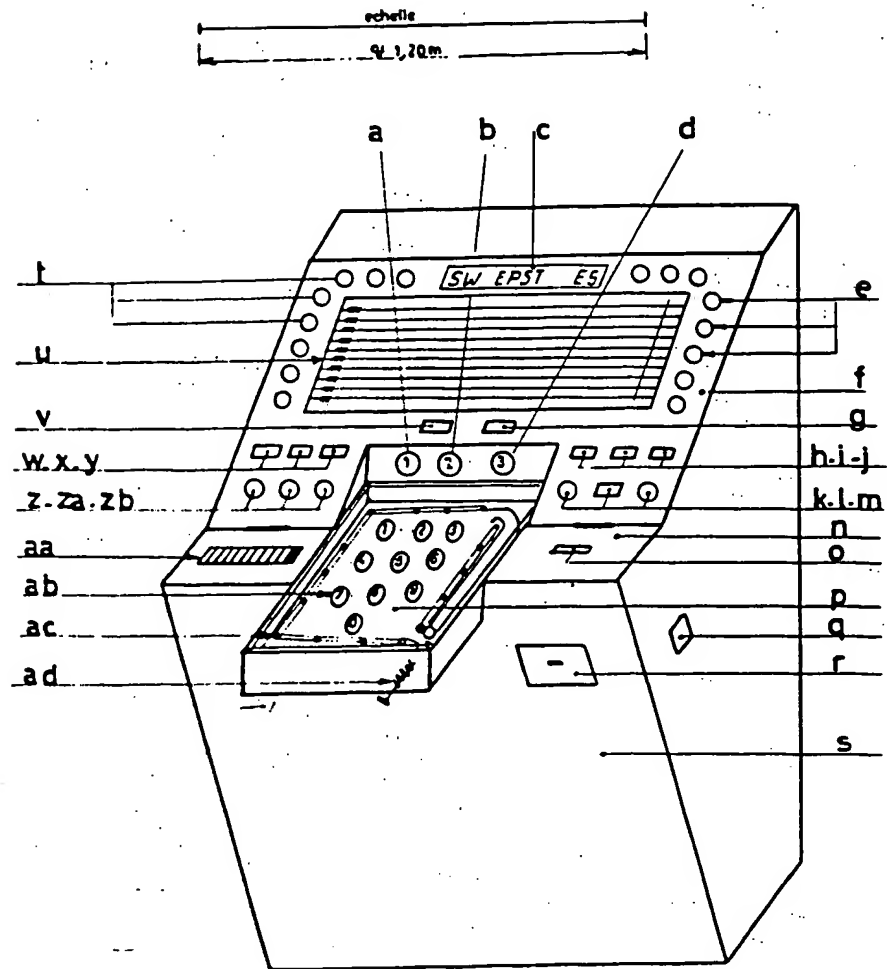


FIGURE N° 1

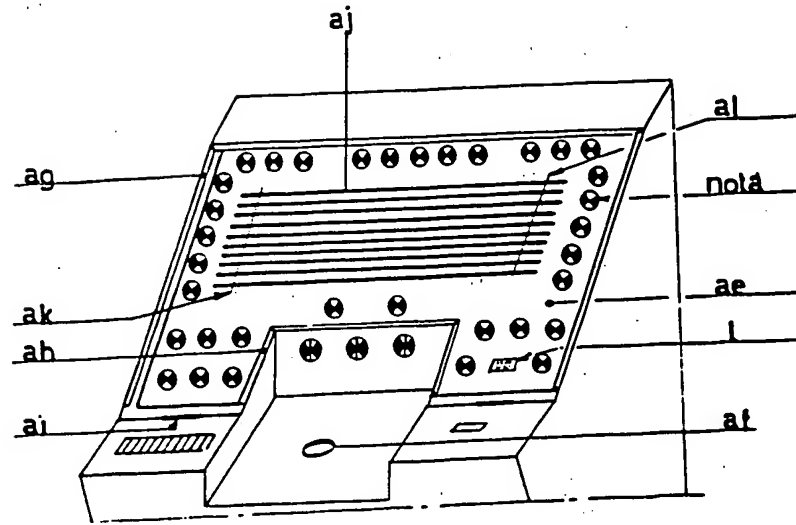


Fig 2

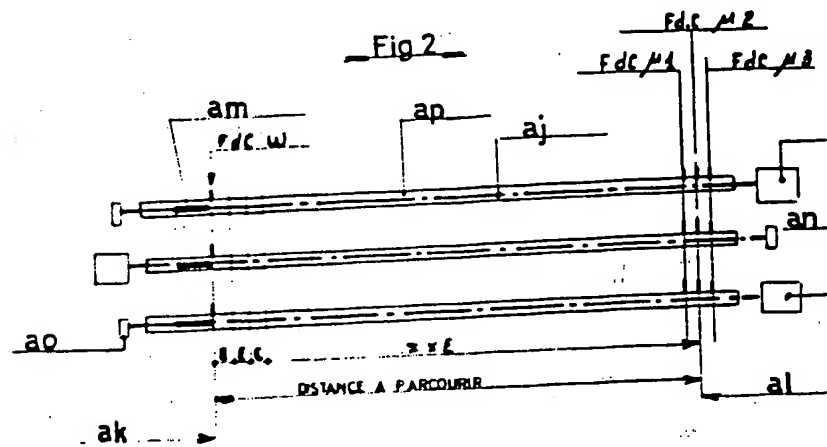
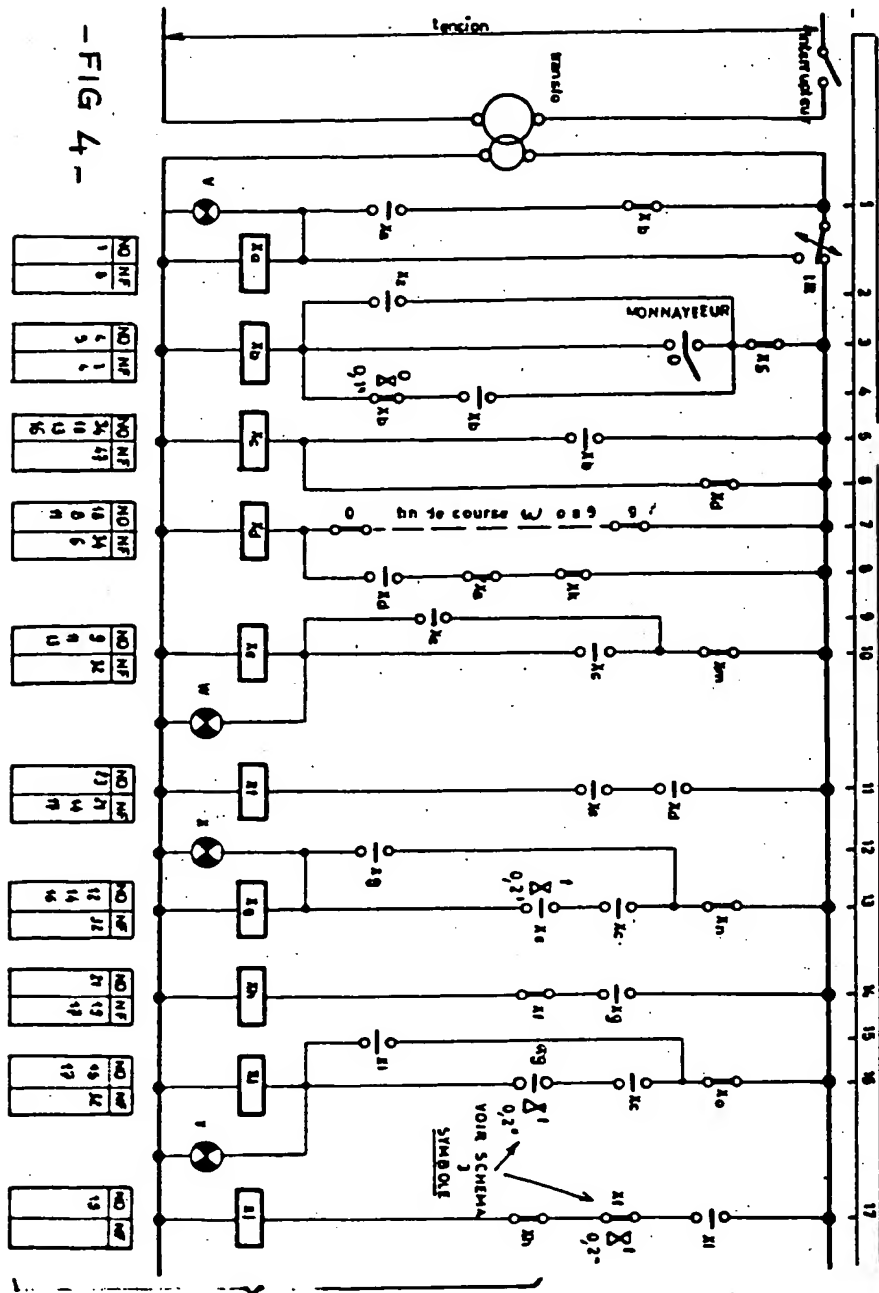
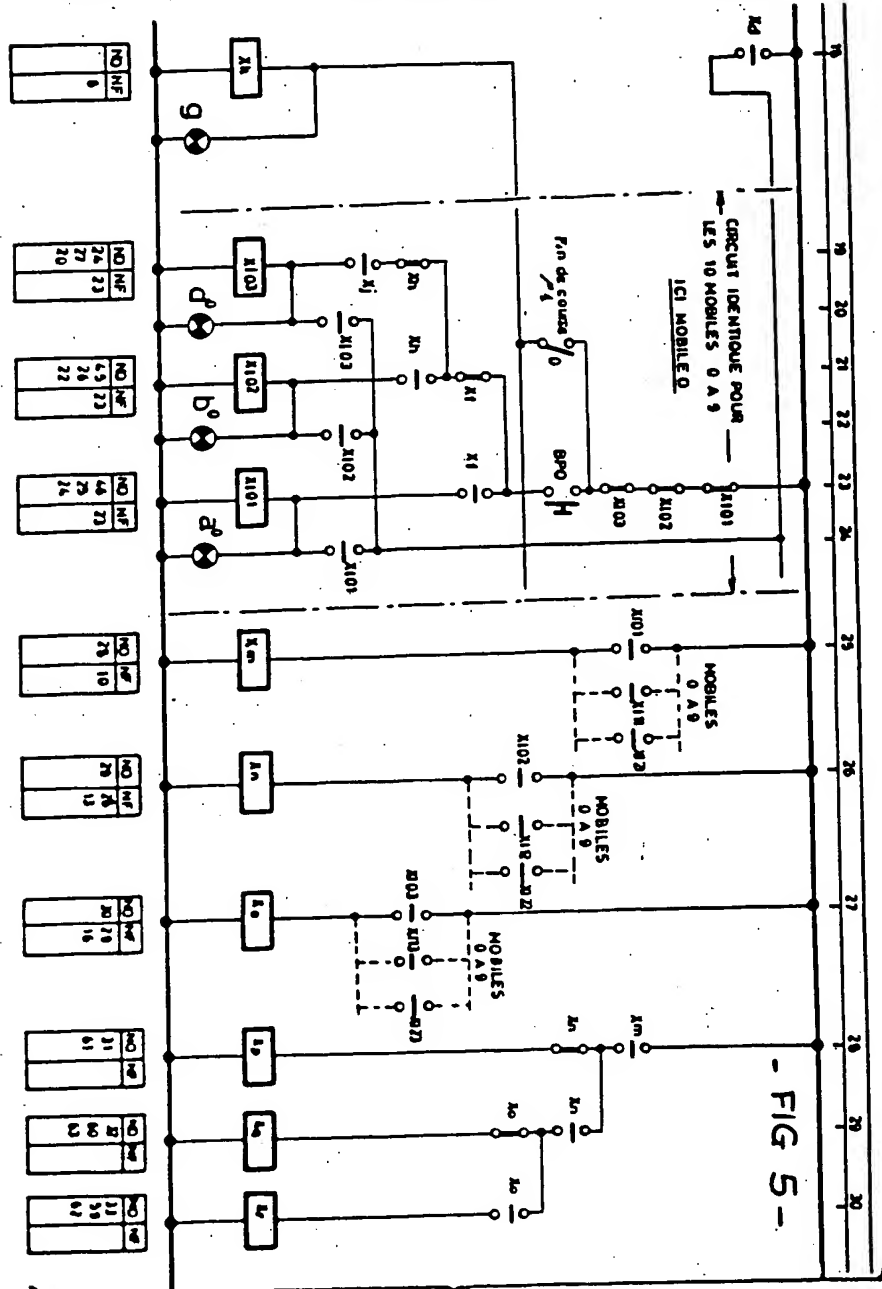
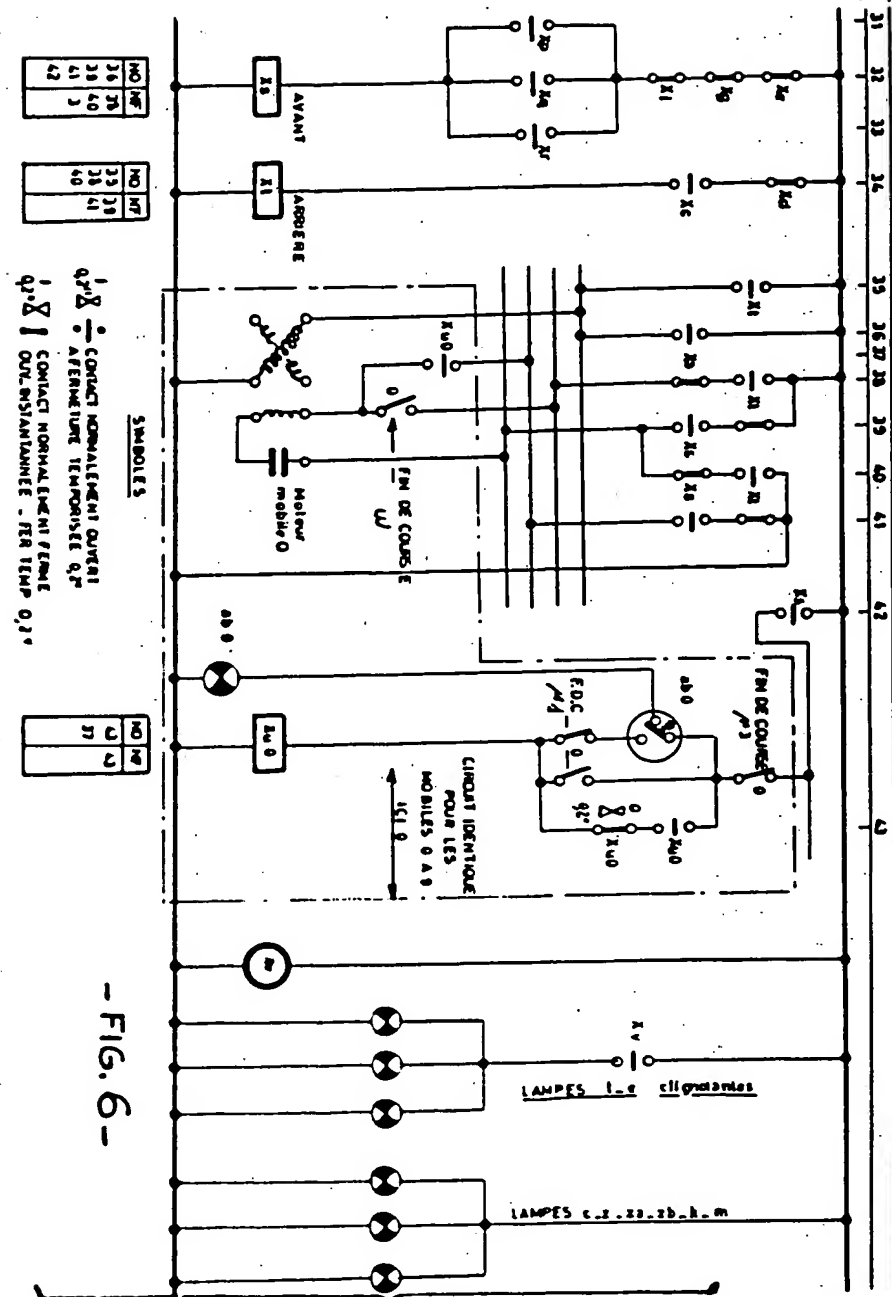


Fig 3

- FIG 4 -







- FIG. 6 -

- FIG 7 -

